

| | |
|------------------|--|
| Intitulé de l'UE | Technologies web |
| Section(s) | - (2 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3 |

| Responsable(s) | Heures | Période |
|----------------|--------|---------|
| Ivan MILLER | 20 | Quad 1 |

| Activités d'apprentissage | Heures | Enseignant(s) |
|---------------------------|--------|---------------|
| Technologies web | 20h | Ivan MILLER |

| Prérequis | Corequis |
|---|----------|
| - Développement back-end - Outils de développement web - Projet web | |

| Répartition des heures |
|--|
| Technologies web : 5h de théorie, 15h d'exercices/laboratoires |

| Langue d'enseignement |
|-----------------------------|
| Technologies web : Français |

| Connaissances et compétences préalables |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Développement web (HTML et CSS) • Développement front-end (JavaScript) • Développement back-end (PHP et bases de données MySQL) |

| Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES |
|---|
| Cette UE contribue au développement des compétences suivantes |
| <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive ◦ Utiliser le vocabulaire adéquat ◦ Présenter des prototypes de solution et d'application techniques • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Elaborer une méthodologie de travail ◦ Planifier des activités ◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques ◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates ◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes • S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> ◦ Respecter le code du bien-être au travail ◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique ◦ Intégrer les différents aspects du développement durable |

- Maîtriser les outils informatiques
 - Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie
- Concevoir et réaliser une communication interactive
 - Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...)

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Saisir le concept de Programmation Objet
- Utiliser XML pour le stockage de données
- Exploiter les fichiers XML via PHP
- Générer des graphiques avec SVG
- Implémenter des fonctionnalités AJAX et JSON dans un site en PHP
- Justifier le choix des technologies utiles à la réalisation d'un projet web

Contenu de l'AA Technologies web

- POO
- XML
- SVG (et Canvas)
- AJAX
- JSON
- Activité workshop "TEKNIKA CODING DAY"

Méthodes d'enseignement

Technologies web : cours magistral, approche par projets, approche avec TIC, utilisation de logiciels

Supports

Technologies web : syllabus

Évaluations et pondérations

| | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| Évaluation | Note d'UE = note de l'AA |
| Langue(s) d'évaluation | Technologies web : Français |

Méthode d'évaluation de l'AA Technologies web :

Projet : 20% (non remédiable en 2e session)

Workshop TEKNIKA CODING DAY : 20% (non remédiable en 2e session)

Examen écrit : 60%

Année académique : **2021 - 2022**